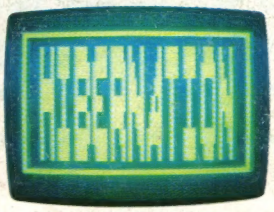
MENSILE - ANNO III - N. 26

SPECIAL PLAYGAMES

14 GIOCHI

CBM 64

SPECTRUM 48 K



FAST LOADING "BITURBO"

UNA MAREA DI CONSIGLI

Questa volta abbiamo messo da parte il cervello e ci siamo dedicati soltanto al piacere. Intendiamo dire che in questo numero di Special Playgames non abbiamo inserito novità tecniche ma soltanto giochi, nient'altro che giochi. È del resto quello che ci chiedete in tutte le lettere che arrivano in redazione.
È per questo che troverete, uno dopo l'altro Firelord (con il suo duello tra il Bene e il Male), Parallax (persi nelle galassie), Dan Dare (il coraggio fatto uomo), Academy (il seguito di Tau Ceti) e Fist II (un karate superstar). Per ultimo ci siamo lasciati The Pawn, un'avventura che richiede molto acume. Si potrà ragionare un momento? O no?

IMPORTANTE!!!

CERCHIAMO UN COLLABORATORE PRATICO DEI SISTEMI MSX

Inviare curriculum a: Special Playgames - Società Edizioni Internazionali
Via Ausonio, 26 - 20123 Milano

MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI !!!

POTRETE VINCERE

da Lire 500.000 a 1 milione per gioco pubblicato
Lire 150.000 per il listato

Dir. Resp. Elvio Fantini
Edizione Società Edizioni Internazionali - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Reg. presso il Trib. di Milano N. 426 del 22/9/1984 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Viale Famagosta 75, Milano - Stampa Grafika '78 - Pioltello

SULLA CASSETTA

CBM 64 LATO A

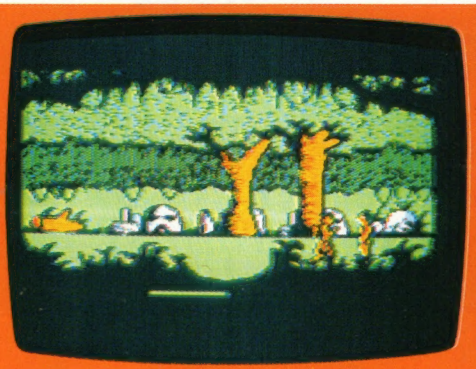
SPECTRUM LATO B

4	Ape man	Fratelli gang
5	Missione	Hibernations
6	Colubrina	Hip Quazar
7	Clepton	Diamonds in space
8	No Peace	Sword play 3
9	New	Vigilantes
10	Damned	Druid castle

IN QUESTO NUMERO

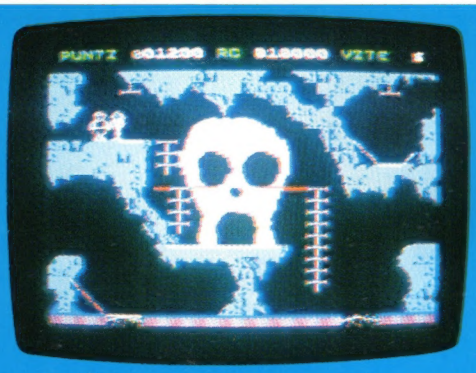
12	Firelord: il cavaliere delle tenebre
14	Parallax: le galassie sembrano proprio infinite
16	Dan Dare: un comandante senza paura e un po' pazzo
18	The Pawn: l'avventura diventa pura intelligenza
22	Academy: quando Tau Ceti è più bello
24	Fist II: un po' di karate non fa mai male

APE MAN



In tutta l'Africa è nota la leggenda dell'uomo scimmia, che perdutosi nella giungla da piccolo ha imparato il linguaggio delle bestie e il modo di sopravvivere in questo mondo feroce. Ma ecco che ora la bellissima avventurosa fanciulla, recatasi per esplorare la giungla è in pericolo e l'unico modo per salvarla consisterà nel ritrovare le sette gemme, nascoste in scatole nere, che vengono considerate dagli Wamabo gli occhi dell'arcobaleno. Ma non solo il compito del nostro amico è molto difficile, avrà inoltre un tempo limite di tre giorni per ritrovare i tesori. L'uomo scimmia dovrà cercare di utilizzare i vari oggetti che troverà sul suo percorso, ma attento perché alcuni potranno essergli utili e ricorda che la sua vittoria non dipende solo dai suoi muscoli, ma anche dalla sua prontezza di riflessi e dal suo ingegno.

FRATELLI GANG



Una strana famiglia la tua. Sempre alle prese con un mucchio di pasticci pericolosissimi. Stavolta la famiglia Gang deve trovare il tesoro nascosto nella nave pirata di Occhio Orfano, un filibustiere che prima di morire ha popolato il suo vascello di mostri come teschi, pipistrelli, piovre ecc. L'obiettivo della pazza famiglia è quello di risolvere i vari puzzle e di superare i tanti ostacoli uscendo infine all'aria aperta. Lo fa camminando, correndo, saltando, scalando e servendosi di trampolini senza cadere nell'acqua o nella lava.

TASTI

CBM 64

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	per prendere oggetti inizio gioco
RUN/STOP	ricomincia
SPAZIO	pausa

SPECTRUM

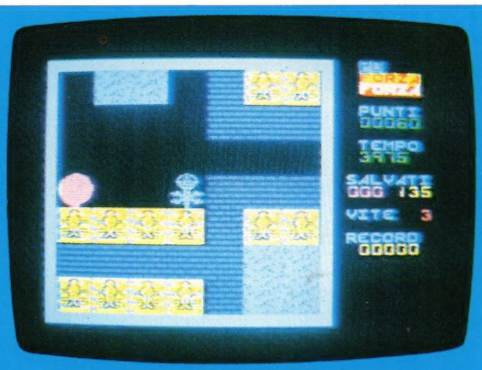
JOYSTICK SINCLAIR = KEMPSTON

1	tastiera
2/3	tipo di joystick
4/5	uno/due giocatori
6	parte il gioco
SPACE	pausa
CAPS + SPACE	esce dal gioco
Q/A	alto/basso
O/P	sinistra/destra
CAPS	cambia giocatore
CAPS + T	musica sì/no

MISSIONE

Nell'anno 2576 la razza umana aveva costruito un'immensa astronave interstellare di dimensioni tali da essere paragonata ad un pianeta. Su questo pianeta sintetico i militari stavano provando una nuova arma spaziale altamente complicata. Ma trascorsi due anni dai primi esperimenti l'intelligente nave fu presa da una pazzia rabbiosa. Infatti essi volevano distruggere tutta la vita sul pianeta e avevano già conquistato una raffineria, una stazione polare, un reattore nucleare e l'unico spazio-porto. La tua missione consiste nel fermare il maggior numero di navi nemiche e tornare allo spazio-porto. Vista la tua difficile missione sei stato rifornito di bombe protoniche con le quali potrai distruggere tutto ciò che è nel tuo campo visivo.

HIBERNATIONS



Nell'anno 2087 il mondo viene devastato da una terribile guerra nucleare. La tua missione è quella di guidare un team di speciali Droidi attraverso 7 livelli. Ognuno dei tre Droidi ha una specifica abilità che ti permetterà di portarli fuori dalla cupola ibernante. Il primo sa scavare tunnel sotterranei a velocità altissima. Il secondo ti sa trasportare verso la salvezza. Il terzo ha una forza immensa che gli fa muovere qualsiasi ostacolo.

CBM 64

TASTI

SPECTRUM

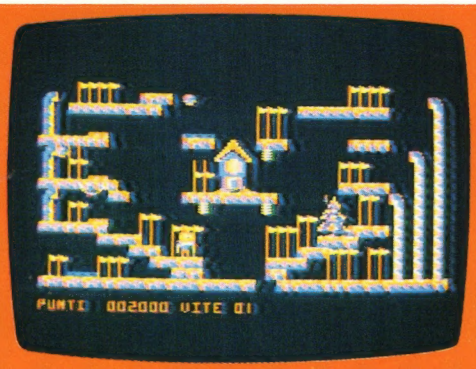
JOYSTICK PORTA 2

C=	pausa on/off

JOYSTICK KEMPSTON

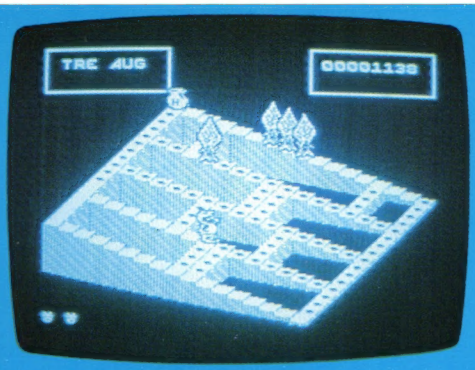
Q/A	alto/basso
O/P	sinistra/destra
1/2/3	Droidi
4+5	nuova vita
BREAK + CAPS	nuovo gioco
ENTER	pausa

COLUBRINA



Per riscattare il piccolo principe di Westfalia rapito dagli gnomi di Golem il fedele Colubrina ha superato mille traversie arrivando infine nella terra di Goblin. Per riuscire nella sua impresa, secondo il volere del malvagio re degli gnomi, egli dovrà riuscire a districarsi nei cinque labirinti del tempo sollevando tutte le bandierine che fermeranno il realizzarsi del perfido incantesimo. A ostacolare la sua impresa, già di per sè molto ardua, ci penserà Alifax, la civetta del malvagio sovrano, capace con i suoi artigli velenosi di inaridire ad uno ad uno i cinque spiriti vitali che animano l'eroico Colubrina.

HIP QUAZAR



Vediamo se sapete essere dei buoni ingegneri... Infatti se riuscirete a portare a termine e a giocare a questo simpaticissimo Hip Quazar vorrà dire che avete una mente razionale e adatta agli studi matematici. Dovete semplicemente (eh,eh!) costruire una pista sui cui la vostra pazza pallina rimbalzerà tra buchi e ostacoli che potete piazzare voi stessi dando un occhio alla parte bassa dello schermo che vi indica anche quali rischi e quali bonus piazzare nella magica pista.

TASTI

CBM 64

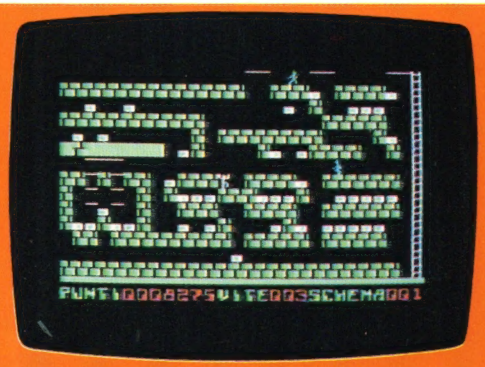
JOYSTICK PORTA 1

F7	inizio gioco
F1	pausa on/off

SPECTRUM

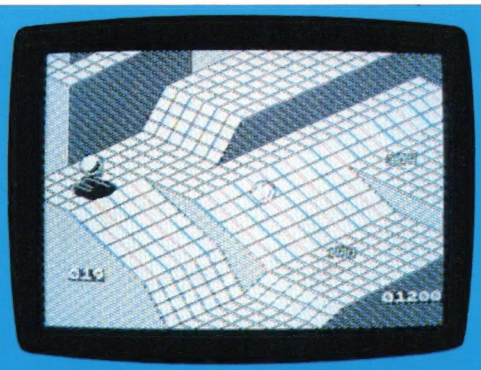
∅	gioco
1	tastiera
2	joystick Kempston
3	tasti ridefinibili
5/8	sinistra/destra
7/6	alto/basso
A	fuoco

CLEPTON



Il malvagio Vortron, dopo aver rapinato i poveri Clepton di Ogala di tutte le tavole della legge le ha rinchiuse nelle stanze del castello di Dixmo, ben custodito dai fedeli cibernoidi. Per recuperare ciò che gli appartiene di diritto i Clepton hanno deciso allora di inviare il loro capo nel misterioso maniero da cui nessuno ha mai fatto ritorno. Ma il nostro eroe sa bene come giocare le sue carte, sa che dovrà muoversi velocemente, ma soprattutto saprà confidare nella sua astuzia e nella sua abilità nell'utilizzare lo smaterializzatore temporale capace di generare insidiosi trabocchetti tra i mattoni. Attenzione però alla scelta della giusta strategia poichè il cacciatore potrebbe cadere preda dei suoi stessi tranelli.

DIAMONDS IN SPACE



Un orso ghiottone è il protagonista di questo gioco che lo vede alle prese con la sua passione infinita: la cena a base di miele e diamanti. Eh, sì, perché l'orso è veramente ghiotto di diamanti e li può trovare in un guazzabuglio di pericoli disseminati su 18 schermi. Lo ostacolano in questa rincorsa alla pappa delle palline magiche che lo possono uccidere con il loro tocco, degli spiriti dal tocco ibernante, i mangiatori di diamanti, una strega malefica e altre schifezze varie.

TASTI

CBM 64

JOYSTICK PORTA 2

RESTORE	ricomincia
FUOCO	inizio gioco
RUN/STOP	pausa on/off

SPECTRUM

JOYSTICK KEMPSTON = INTERFACCIA 2

Q	alto
A	basso
O	sinistra
P	destra
M	salta

tasti ridefinibili

NO PEACE

Una volta gli abitanti del pianeta Targon erano dei vichinghi stellari. Essi saccheggiavano la galassia provocando delle guerre devastanti e poi ritornavano al loro pianeta. Targon fu allora dichiarato un pianeta condannato e isolato dal resto della galassia. Ora dopo parecchi secoli alcuni resoconti hanno raggiunto il Comando Spaziale con la notizia che sul pianeta stanno costruendo un sistema di difesa chiamato Macchina di Assalto sulle isole del mare. La tua missione consiste nel sottomettere il pianeta dopo aver distrutto tutti e dieci i complessi sulle isole, ma come unico aiuto disporrai di 4 droidi da ricerca e di tre veicoli atmosferici. Osservando con il droide ogni isola dovrai scovare i tuoi obiettivi e successivamente scivolare dentro il tuo velivolo per iniziare il combattimento. Riuscirai a distruggere la terribile arma prima che mieta delle vittime?

SWORD PLAY 3

Una battaglia attraverso il tempo è lo scopo di questo gioco. Sviluppa la tua abilità nel gioco di spade e soprattutto impara dal tuo avversario le arti della difesa e dell'attacco, del calcolo del tempo e della posizione. L'energia è alla base del gioco. Quando arriverà per te il momento di morire? L'energia si consuma quando ricevi un colpo o quando perdi in un attacco. Perciò per vincere devi riuscire a combinare sullo sfondo di San Francisco un abile attacco e un'accorta difesa.

TASTI

CBM 64

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
	spara
	aumenta/diminuisce velocità
F1	seleziona le torpedini
RETURN	ritorna alla base

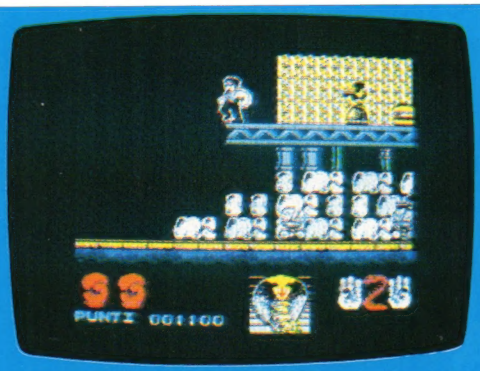
SPECTRUM

JOYSTICK KEMPSTON

NEWS

Billie Boy sprizza felicità da tutti i pori avendo finalmente trovato un lavoro che sembra tagliato proprio per lui. Di natura esuberante e amante del ciclo-cross non gli par vero infatti di poter scorazzare su e giù per le vie della città per recapitare ad una schiera di affezionati clienti il giornale del mattino. Inforcata la sua bicicletta dovrà sfrecciare tra i viali cittadini centrando con abilità e tempismo le giuste cassette postali con il quotidiano. Ma attenti, perché a volte l'eccesso di sicurezza può essere fatale a chi per rispettare i tempi di consegna trascurerà i mille pericoli della giungla di asfalto.

VIGILANTES



Siete uno dei Vigilantes e la vostra missione è quella di liberare la top model Ingrid che è caduta prigioniera di una banda di assassini psicopatici. Tre gli scenari del gioco: una città di notte, una campagna in pieno giorno e una fabbrica. Utilizzate le piattaforme e servitevi delle pillole miracolose, dei coltelli, dei mitra e dei laser per battere i vostri avversari. Per passare allo scenario successivo dovete raccogliere le 4 armi, liberare Ingrid e far fuori tutti i nemici. Alla fine potrete battervi con il capo dei nemici....

TASTI

CBM 64

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

SPECTRUM

JOYSTICK KEMPSTON

tratti ridefinibili

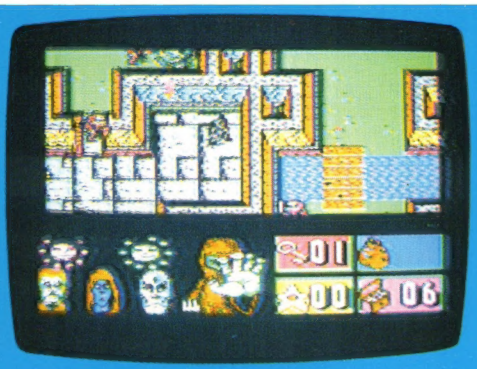
DAMNED

Il protagonista della nostra storia ha giurato al grande Dio Kwon di recuperare le pergamene di Kettsuin rubate dal perfido Yan-gon, che ha anche ucciso suo padre. Nel muoversi per il castello pieno di trabocchetti, di schifosi ragni e malvagi demoni, Kwen-Lee dovrà utilizzare le arti marziali insegnategli dal genitore e dovrà naturalmente fare caso alle indicazioni che il dio di volta in volta gli darà, senza naturalmente scordarsi ogni tanto di chiamare Kwon, sulle piattaforme magiche, per recuperare le energie. Per raggiungere la sala nella quale sono rinchiuse le pergamene non è necessario percorrere un percorso prefissato ma potrete vagare ovunque, possibilmente facendovi una mappa delle varie stanze, e, soprattutto, non dovrete dimenticare di raccogliere le chiavi, utilissime per poter superare le porte chiuse. Alla fine, inoltre, prima di portare a termine la vostra missione, dovrete scontrarvi con il trio maledetto posto a guardia delle pergamene.
Non dimenticate di raccogliere pozioni magiche, barre o funi, che usate correttamente vi saranno molto utili.

JOYSTICK PORTA 2

H	pausa on/off

DRUID CASTLE



Una spada per amico. Solo il taglio affilato della vostra mitica spada può darvi il coraggio di affrontare i mille pericoli che state per scoprire nella ricerca della verità. La troverete dopo aver provato ed essere entrati dentro al castello dei Druidi. Per farlo dovrete prima passare indenni attraverso una foresta piena di nemici, un lago incantato con pesci assassini, delle caverne dall'aria mefitica. Infine arriverete al Castello e allora... saranno dolori.

TASTI SPECTRUM

JOYSTICK KEMPSTON = INTERFACCIA 2

O	sinistra
P	destra
Q	fuoco/salta
SPACE	alto/spada

TOP 20 GAMES

1	PAPERBOY	ELITE
2	TRIVIAL PURSUIT	DOMARK
3	LIGHT FORCE	FIL
4	FIST II	MELBOURNE HOUSE
5	DRUID	FIREBIRD
6	INFILTRATOR	MINDSCAPE-U.S. GOLD
7	DRAGONS LAIR	SOFTWARE PROJECTS
8	1942	ELITE
9	DAN DARE	VIRGIN
10	GHOSTS AND GOBLINS	ELITE
11	ACE	CASCADE
12	GREEN BERET	IMAGINE
13	COMPENDIUM 10 VOL 3	BEAU JOLLY
14	PUB GAMES	ALLIGATA
15	THE GREAT ESCAPE	OCEAN
16	STRIKE FORCE HARRIER	MIRRORSOFT
17	SUPER CYCLE	EPYX-U.S. GOLD
18	TRAP DOOR	PIRANHA
19	LEADERBOARD	ACCESS-U.S. GOLD
20	GLIDER RIDER	QUICKSILVER

FIRELORD

La programmazione di questo gioco, fatto da Stephen Crow, non è particolarmente originale ma è fatta di interessanti trovate.
I più crudeli e cinici diranno che Firelord è un misto di "Attic Attacc' che incontra "Sabre Wulf" e questo fatto lo fa diventare un altro, ultimo, "clone". Ma è un ultimo "clone" davvero fantastico: veloce, entusiasmante a vedersi e tremendamente divertente da usare.
L'ambiente ricorda le scene di Walt Disney — la terra di Torot —, dove tutti gli abitanti hanno subito maledizioni e sono stati trasformati in fantasmi.
Bisogna raccogliere i pezzi di un incantesimo di eterna giovinezza da barattare con le pietre di fuoco che risveglieranno tutti dal trance... ecc. ecc. Accade così che gli abitanti sono una sorta di piccoli cari, assortiti campagnoli e l'eroe è un piccolo cavaliere con un grande elmetto.
Gli schermi si materializzano pochi secondi dopo che tu sei entrato in una scena in cui si verifica una mini-esplosione e gli oggetti si muovono senza scopo, urtandoti e intralciando il percorso. Tu devi difenderti dagli abitanti di Torot, e ucciderli in gran numero: è però un passatempo tanto piacevole quanto futile, poiché ritornano a romperti le palle immancabilmente.
Per iniziare l'opera di distruzione serve uno di quei cristalli magici che troverai da qualche parte, su un terreno molto vasto, "largo" centinaia di schermi.
Altri oggetti che si possono trovare sparsi in giro sono il cibo (= energia), cristalli, paglia e altri facilmente identificabili. Raccoglili passandoci sopra.
Firelord ha delle "trovate" molto ben fatte. Ci sono piccoli dettagli entusiasmanti come le fiamme di ghiaccio che tu puoi far bruciare correndo lontano, sempre più velocemente.
Molto importante è l'opportunità di scambio, una parte essenziale per la risoluzione del gioco. Gli oggetti raccolti, infatti, possono essere scambiati per informazioni, indicazioni, incantesimi con altri oggetti, entrando in una delle innumerevoli "case" occupate da certe figure chiave del gioco.
La sezione dello scambio è un cambiamento notevole rispetto alle solite scene "Ultimate-style". Sullo schermo compaiono il proprietario della casa nella quale sei penetrato (con una testa animata che si volta a guardare a destra e a sinistra), gli oggetti che hai da offrire, gli oggetti che il proprietario offre e un'icona. Normalmente si usa il joystick per scegliere uno dei tuoi oggetti e uno degli oggetti del proprietario creando così uno scambio. Se è accettato, l'oggetto apparirà in una terza colonna e tu potrai prenderlo.
C'è comunque un altro modo di fare affari... Puoi rubare! Quando il proprietario si gira puoi provare a premere l'icona, spingere con il cursore, premere l'oggetto che vorresti rubare e da ultimo premere l'uscita "icona". Se lo farai a tempo avrai l'oggetto in cambio di nulla.
Se il proprietario dovesse voltarsi e vederti verrai processato. Il processo è un po' come quelle opzioni sulle macchinette del gioco d'azzardo dove la scritta "hai vinto"/"hai perso" compare in alternanza, con la sola differenza che in questo caso la scritta è "colpevole"/"innocente" e si alterna sempre più rapidamente. Considerando che puoi perdere fino a 3 vite si può dire che il crimine non paga (a meno che tu non sia veramente un furetto, un Arsenio Lupin elettronico).
Grazie alla sua cura nel disegno e all'accurata programmazione Firelord soddisfa ogni pretesa. Che dire di più?

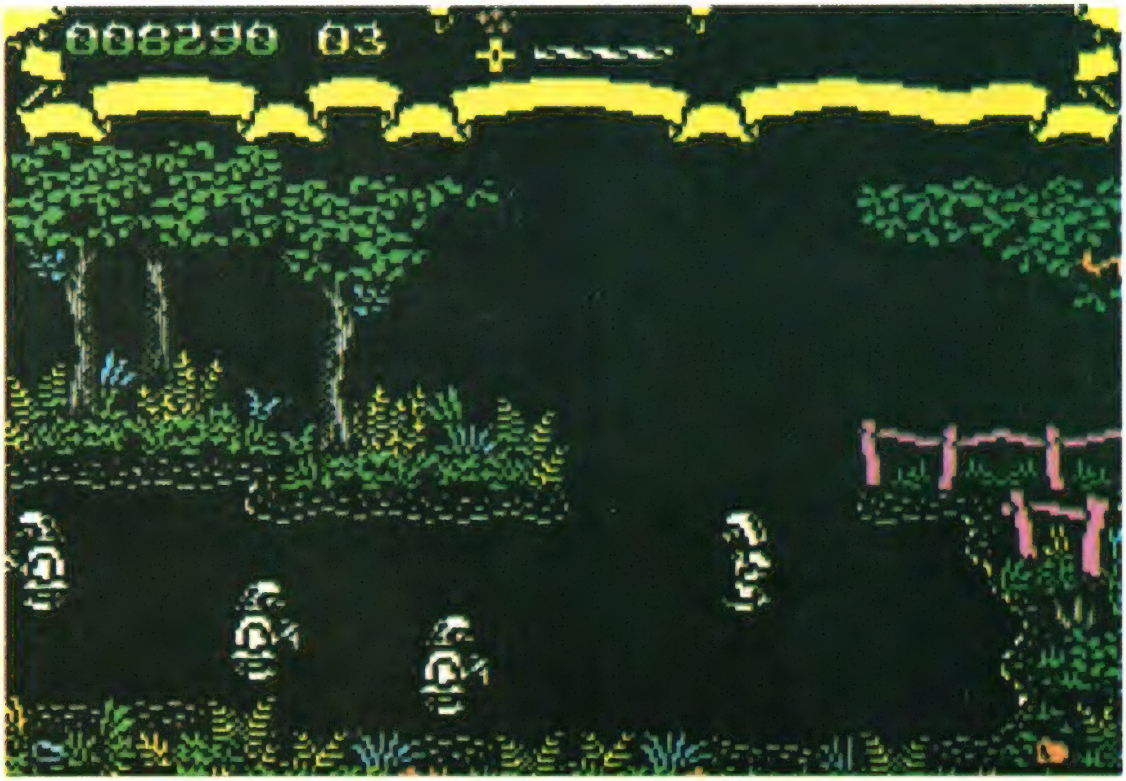
Cristina Barigazzi

1) Riconosci il piccolo particolare sull'elmetto? Una "collezione" di zombie si prepara all'attacco.

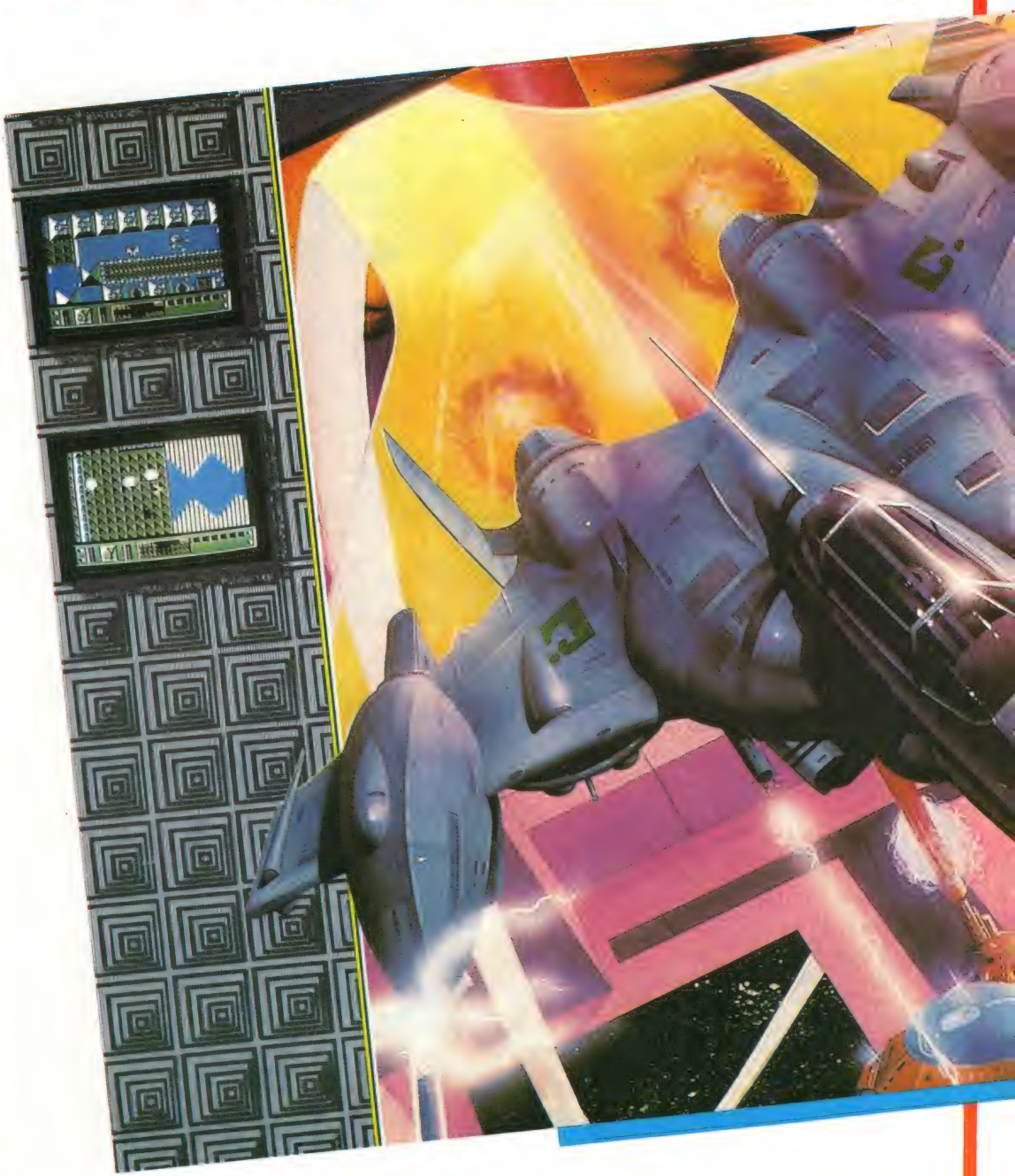
2) Si entra nel bosco. Ci sono 3 uomini con il piccone che non vogliono andarsene. Il potere dell'incantesimo è a zero. Tre vite vengono perse. Il livello di energia è alto.

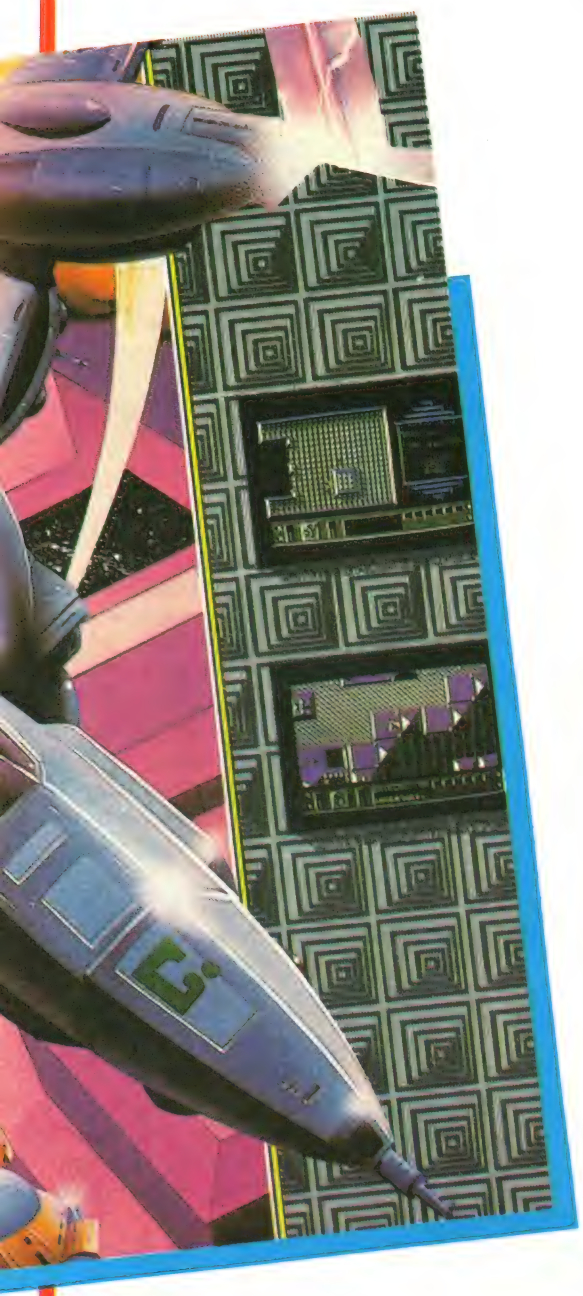
1

2



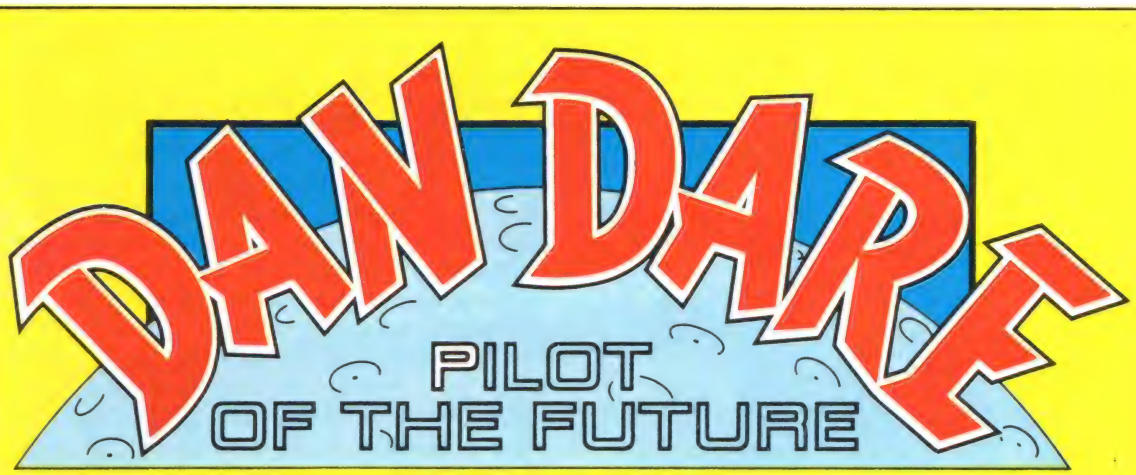
PARALLAX





Provvedi a quei babbei! Distruggili; Sì, signore! Lo schermo scrolla in quattro direzioni, e la vostra nave ruota e si muove quasi nello stesso modo che in Asteroids. Lo scopo di Parallax è scappare da un'orda di alieni disgustosi. Il gioco incomincia con una visita molto amichevole sul loro pianeta, per scambiare informazioni a carattere tecnologico. Comunque, mentre state facendo un innocente giretto in una delle loro aree ristrette, vi imbattete in certe informazioni allarmanti.
Sembra che gli alieni abbiano spedito messaggi un po' ovunque, organizzando un attacco alla Terra. La vostra missione adesso è chiara; salvare gli scienziati sparsi per il pianeta e scappare. Il successo è vitale. Se non lo otterrete, non ci sarà più speranza per la Terra.
I disegni sono semplicemente fantastici. L'attrattiva più eccitante è il modo in cui potete volare sopra o sotto le varie parti del paesaggio. Tirando indietro il joystick, accrescete l'altitudine, e spingendo in avanti vi tuffate. Un'ombra sempre presente vola sotto la vostra nave, permettendovi di giudicare la quota.
La superficie del pianeta è piena di attrattive: piccole reti, ostacoli, tetti e boschi. I boschi sono le chiavi per il gioco. In ognuno troverete qualcosa di necessario per la vostra missione. Potrebbe essere uno scienziato, che dovrete stordire per riportarlo alla nave spaziale. Sarebbe infatti molto difficile convincere un esperto che gli alieni per i quali stava lavorando stanno per attaccare la Terra da un momento all'altro.
Se trovate un computer, dovrete superare un paio di scene prima di poterlo fare funzionare. Le cose a questo punto diventano un po' ingarbugliate. Per scappare avete bisogno di rompere delle barriere di sicurezza. Questo può essere fatto solo facendo saltare il sistema che fa girare il pianeta. Adesso, io non voglio spiegarvi in troppi particolari come questo viene attuato, ma vi dico che avete bisogno di compilare un codice per accedervi.
Il programma è presentato in maniera molto professionale, con la musica che suona quando il gioco gira, e con alcune parti di titolo in movimento. Tutti gli schermi si muovono molto scorrevolmente, e i numerosi alieni con i quali avete a che fare sono tutti sorprendentemente animati nella giusta maniera. Parallax è grande, ingegnoso e soprattutto divertente.

T. Dal.



Ricordi Aquila, il fantastico, meraviglioso ed eroico Dan Dare. Ricordi... Bene! Adesso è qui, nel gioco che incomincia con un messaggio del Mekon... A te Dan...

«Mi stavo riposando nel mio appartamento ad attico, quando sentii un messaggio sul mio vid-box. In fretta ho alzato il volume per sentire ciò che stava dicendo... "Terrestre, ascolta ed ascolta bene, ho un ultimatum. Gli uomini della Terra si arrenderanno a me, ed io risparmierò il vostro pianeta. Ho piazzato un asteroide sull'orbita della vostra Terra, e quando i mondi collideranno..."

«Uscii in fretta con Digby, il mio fedele domestico. Agguantando la mia arma a laser, saltai sulla navicella spaziale che era parcheggiata giusto di fuori, ed eravamo pronti per cercare l'asteroide e distruggerlo. Atterrammo su un piccolo cratere oltre le montagne, e io dissi a Digby di aspettarmi mentre compivo azioni eroiche. Prima di tutto scoprii un ascensore e salii sopra, scesi in un mega-complesso somigliante a una città. Dovevo fermare questo asteroide, mettendo insieme cinque pezzi di un meccanismo autodistruttivo in una piccola stanza dove sarebbero esplosi. E fermare la terribile minaccia sulla Terra.

«Al lavoro... Appena raggiunsi l'angolo, un Treen mi individuò e mi sparò contro con il suo laser, in fretta scansai il raggio con tutte le acrobazie che ho imparato al Hero Training Academy, e lo feci fuori. Sapendo bene che avevo solo il tempo limitato, mi misi in caccia di gran carriera, cosa non molto saggia da fare.

«Perché, appena mi misi a correre, incappai in un altro Treen che mi mise fuori combattimento e mi cacciò in una cella disgustosa. La fortuna mi assisteva e io mi accorsi che la porta era difettosa e in fretta evasi e mi misi a cercare di nuovo. Continuai a cercare fino a quando non trovai ciò che stavo cercando, il primo pezzo del detonatore. Prendendolo, provocai un ronzio negli schermi del video attorno a me e allora il Mekon urlò "Mettilo giù Dare. Tu non vincerai". Senza dargli retta corsi dove pensavo fosse la camera del reattore e, naturalmente, avevo fatto centro. Misi il pezzo nel suo alloggiamento nel pannello di controllo e ricevetti il messaggio che la porta al settore due era aperta, così mi gettai nell'avventura. Centinaia di Treen apparvero alla porta. Tirai fuori il vecchio laser e sparai. Blam! Due giù. Zap! Altri due e poi l'ultimo cominciò a correre e lo schiacciai contro la parete proprio quando pensava di avercela fatta. Devo muovermi in fretta, il secondo pezzo aspetta...».

OK. Ho smesso di essere Dan Dare, e adesso sono rientrato nel mio umile ruolo di recensore. Dan corre qua e là molto bene, con la sua arma a laser nascosta sotto il braccio. Il resto degli schermi sono davvero sorprendenti, e i sottofondi sono colorati molto bene.

Ci sono anche dei particolari molto belli. Per esempio, se cadete vedete Dan farlo magistralmente: le gambe leggermente curve, braccia in alto e la sua faccia contorta in un sogghigno cattivo. Graficamente è fantastico e la sua giocabilità è massima.

Diego Vitti

TO BE CONTINUED...
DAN DARE
PILOT OF THE FUTURE

THE PAWN

Che cosa ci spinge a voler diventare eroi? Eccoci qui, persone intelligenti e responsabili che improvvisamente appena acceso il nostro computer ci trasformiamo in avventurieri senza paure. Con le nostre fidate spade andiamo alla ricerca di tesori, a combattere gli orchi e a liberare la principessa prigioniera. Per noi nessuna piccola indicazione è insignificante e nessun compito troppo grande. C'è un mondo che ha bisogno di essere salvato: avete interpellato le persone giuste!
Sia che si tratti della Middle Earth, degli "Dark Ages" o dei "Modern Times", il combattente, il detective oppure l'esperto del computer, noi avventurmaniaci siamo presenti, vogliamo essere eroi coraggiosi, sempre.
In "The Pawn" il mondo di "Tolkenian" è stato scelto per il suo ambiente abitato da fate, gnomi, nani, re e regine che vivono in compagnia di maghi obbligatoriamente diabolici e draghi orrendi.
Molte parole sono state scritte e molto si è dibattuto su "The Pawn", e anche sui "Magnetic Scrolls" che hanno introdotto vere novità nel programma d'avventura.
Ma ora esprimiamo anche noi sorpresa per lo stile, per l'analisi lessicale (che non avevamo mai visto) e anche per quel particolare uso delle parole, nonché per i disegni a 3 dimensioni.
Dopo molti mesi di attesa, Raibird ha finalmente realizzato la versione 64 e siamo felici di dirvi che a differenza di molte conversioni, la versione Commodore 64 del "The Pawn" non ha nulla da invidiare al suo eminente predecessore, quella per l'Amiga.

Doppio disco

La prima cosa che salta all'occhio è l'imballaggio. Il programma si presenta con un imballo del tipo Twin Disk (disco doppio), insieme ad un poster a colori, un manuale di istruzioni e una novella di 64 pagine per spiegare la scena. Inoltre una delle nuove caratteristiche di "The Pawn" è questa: inserito nel programma c'è il comando "Hint" che riconosce una cifra di numeri e lettere. Se poi si guarda sul retro della novella, c'è una serie di domande che riguardano parecchi degli enigmi contenuti nel gioco con le relative soluzioni che sono elencate nel cifrario. Quando sei in difficoltà devi solo scrivere "Hint", penetrare nel giusto cifrario e vedrai che con un po' di fortuna un avviso ti indicherà la via da seguire.
Occorre riconoscere che leggere la novella è assai utile poiché ci dà una simpatica anteprima di tutti i personaggi della storia e anche dei numerosi enigmi nascosti in essa.
E che dire della storia? Allora, "The Pawn" è ambientato nel magico mondo di Kerovnia durante un tremendo periodo di rivolta del popolo. Il re sta perdendo il sostegno e la fedeltà dei sudditi e l'economia si sta disintegrando lentamente a causa della mancanza di turismo. Tutto ciò si è verificato da quando la regine Jendah è stata assassinata e del delitto furono accusati i Nani (Dwarves), per questo motivo scacciati dal Paese. Ma visto che i Nani erano distillatori di whisky, la loro assenza si notava amaramente sia dal punto di vista dell'occupazione che economico. Per non parlare del rammarico delle molte gole secche e assetate.
Comunque gli Gnomi (Gnomes) erano desiderosi di trarre un ottimo affare dalla situazione creatasi e quando ne hanno visto la possibilità sono diventati produttori di birra e di acqua di sorgente e così ora vivono nel lusso dei loro profitti. È chiaro che l'ultima cosa che desiderano è che i Nani ritornino, visto che in giro circolano voci sulla loro possibile innocenza: non sarebbero stati loro ad assassinare la regina Jendah.
È a questo punto che tu, quale giocatore inconsapevole, entri in scena indossando una camicia, jeans e una fascia metallica al polso che non si vuole staccare!
Dalla novella hai appreso che c'è un mago diabolico chiamato Kronos, una principessa che ha bisogno di molto aiuto, un Nano che

vuole essere eletto re e una moltitudine di altre diavolerie, la più importante delle quali è sapere come uscire da questo guaio e andare tranquillamente a casa.

L'inizio

Il gioco comincia in un sentiero ghiaioso che fiancheggia una foresta morta e un prato deserto, desolato, e la prima delle 30 figure scrolla verso il basso mostrando solo la scena. Io che sono un purista del testo, disdegno le figure che non mi dicono nulla a meno che non ci siano delle indicazioni nascoste in essa. Così quando gioco "The Pawn" utilizzo l'opzione "cameo" che riduce le figure in un piccolo quadrato in alto allo schermo, il che mi permette di vedere la maggior parte del testo per intero.

Comunque sono un osservatore attento e avendo visto la grafica su altre macchine ho notato che tutte le figure sono fatte molto bene e anche se mancano alcune rifiniture della versione ST (la versione Amiga è effettivamente sorprendente!) gli schermi del 64 sono sempre eccezionali.

Il resto della disposizione delle scene è esattamente uguale a "Infocom", con uno spazio-nome posto in alto allo schermo e un totalizzatore di punteggio-movimenti lungo il lato. Tutto ciò ci porta a quella che è la componente veramente innovativa di "Pawn", la sua analisi.

Devo ammettere di essere un fan di Infocom ed è interessante notare come la libertà di esprimere te stesso almeno in una decente forma di inglese insieme a meravigliose descrizioni umoristiche è il marchio di fabbrica di questo gioco. Scrolls magnetici hanno perfezionato l'analisi rendendo il gioco interessantissimo.

A questo punto mi chiedo che cosa farebbe il giocatore abituato a "Infocom" a questo comando: "Prendi la pianta dal vaso e piantala con la paletta da giardiniere".

Aspetto con una espressione titubante, attendo il risultato e sono meravigliato di leggere "Prendi la pianta, la pianta è ora molto più felice".

Altri comandi utili sono "Except" e "It". Per esempio potresti dire "Prendi tutto all'infuori

delle casse, a parte quella del violino" e "Rimuovi la coda del topo e usala per legare insieme la rastrelliera e la zappa". È davvero un grande piacere fare a meno di scrivere verbo-sostantivo!

Costruzione

Pawn è diverso anche per la sua costruzione. Piuttosto che rimanere fermo in un posto e non continuare fino a che l'enigma sia risolto in modo lineare, Pawn ti dà spazio e ti lascia vagare liberamente per il paesaggio. Puoi così visitare luoghi che ovviamente dovranno essere rivisitati più tardi con la giusta attrezzatura, ma permettendoti di dare un'occhiata a ciò a cui andrai incontro. Ci sono voluti tre anni per sviluppare l'avventura, e gli intrighi in essa contenuti danno ampiamente ragione ai programmatori.

Apparentemente qualsiasi eventualità è stata inclusa, anche se con una minor pignoleria. Ho avuto pochi problemi circa la conversazione con i personaggi (componente necessaria per ottenere certe informazioni riguardo a certe ricerche ecc.). Tutto quello che sembrava riuscissi ad avere era "certamente no"... oppure "Egli ti ignora"... Solo usando "Say" (Dire) per comando. Mi è andata molto meglio quando ho utilizzato "Ask about" (Chiedi), tanto che consiglierei questo passaggio ogni qualvolta ne avete bisogno.

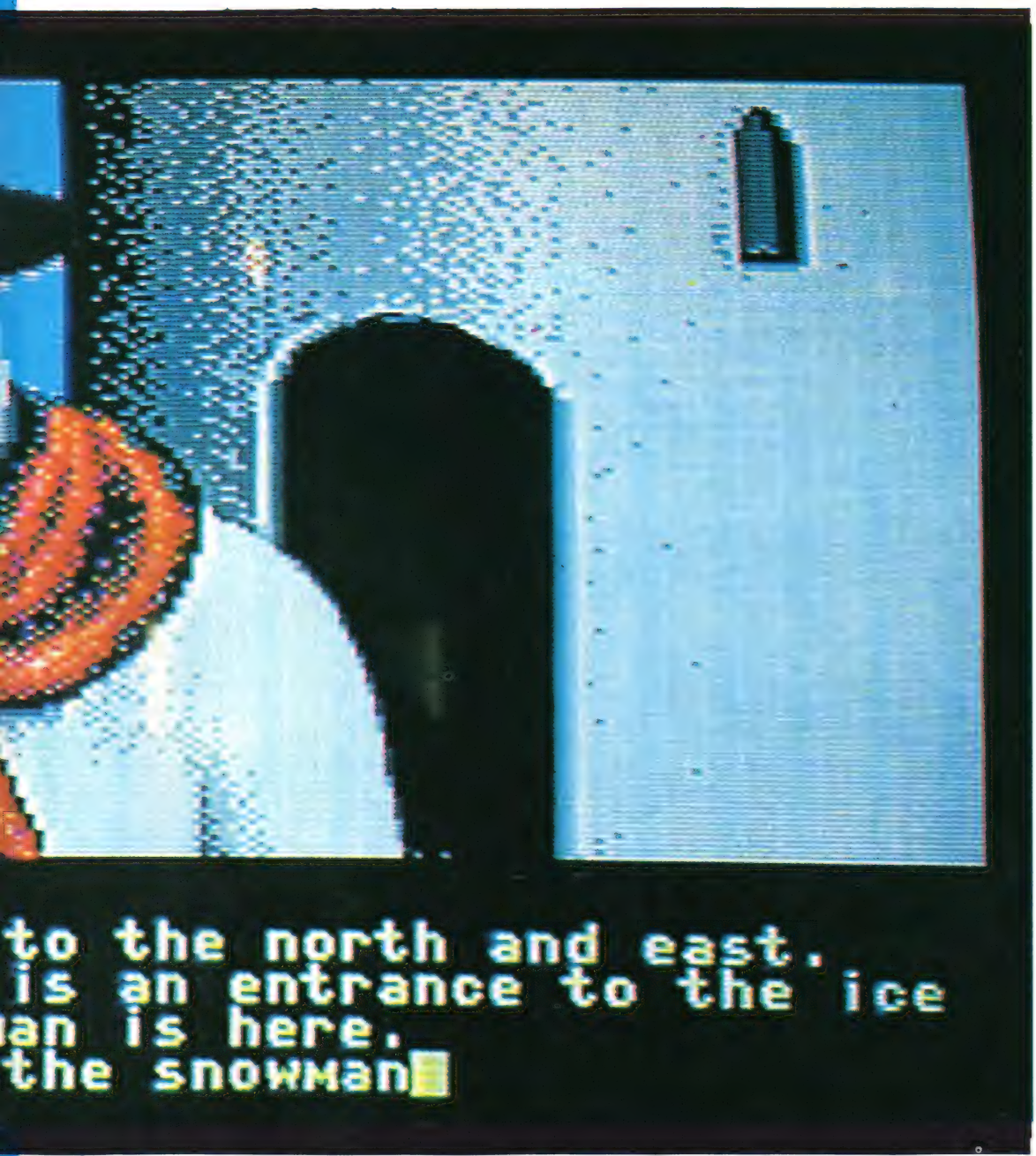
Pawn è pieno di humour. Per me, una delle scene più divertenti è quella di bussare al "Devils Gate" (Cancello dei Diavoli) e ascoltare le lamantele del "Porter" (portiere). Una bella mossa è quella di continuare a bussare se riuscite a porre fine ai suoi inganni verbali.

Soluzioni

Non vorrei dare nessuna indicazione sulla risoluzione dell'avventura poiché mi ci sono voluti molti giorni e molte notti e anche un po' di aiuto dal Rainbird (solo un poco) ma vi posso assicurare che è stato davvero difficile.

Esaminate ogni cosa attentamente poiché alcuni aspetti non sono individuabili a prima vista e fate attenzione prima di intraprendere qualcosa che sembri ingannevole. Ben presto sarà chiaro quello che dovete fare per tornare a casa, ma onestamente devo dire che vi state particolarmente divertendo con i Nani (Dwarves), gli Gnomi (Gnomes) e la principessa, perché preoccuparsi? Rimanete a Kerovnia, potreste anche essere eletti!

E a questo punto, dov'è nascosto Gringo Baconburger? Voterete per lui? Dove si sta dirigendo l'avventuriero misterioso con un cavallo senza zampe? Che cosa comprate



dall'Hnest John per mantenere sua moglie e i tre bambini nel modo in cui sono abituati? Che cosa vuole il Guru? Che cosa sta cercando di dire Snowman (Pupazzo di Neve)? Qual è il significato della vita? Come sconfiggerai il drago?

Come vedete sono previste praticamente tutte le situazioni avventurose. Possiamo consigliare "The Pawn" come un acquisto essenziale per qualsiasi possessore di Disc Drive con la promessa della Magnetic Scrolls, di altre sette avventure in programma per i prossimi due anni.

Angelo Ripa

ACADEMY

Allora, hai finalmente concluso il tuo training, non è vero? Pensavi che fosse dura, ma aspetta di vedere che cosa ti ha preparato Galcorp questa volta. Quattro schermi violentissimi con i quali avere a che fare, e altri sedici per un gioco complicatissimo.
Sei un pilota veramente in gamba con una abilità e destrezza di combattimento che è leggendaria e ti ha portato a rivestire i panni di un pistolero intergalattico che si tira addosso sempre parecchi guai. Sei diventato famoso da quando hai risolto i problemi su Tau Ceti, ed ora vieni mandato in missione in tutto l'universo a risolvere le situazioni più difficili e pericolose, come ad esempio spingere gli alieni su qualsiasi pianeta ti trovi.
Per garantirti l'incolumità puoi scegliere tra le migliori navicelle disponibili su Galcorp con la possibilità di progettarle da te se ritieni che non ti siano congeniali. Proprio quando hai pensato ormai di essere salvo e sei pronto a balzare di nuovo sulla tua astronave, si prospettano nuove battaglie. Infatti, come se l'universo di Tau Ceti non fosse abba-

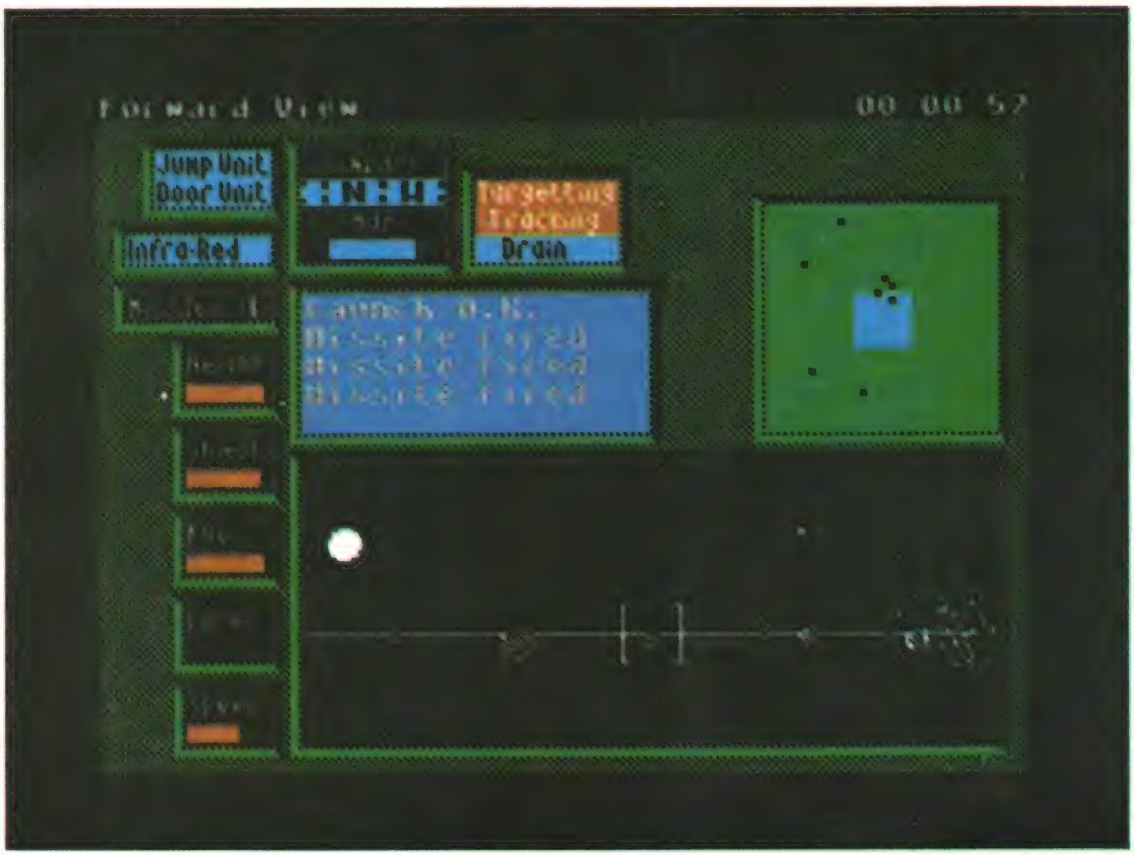
1

stanza vasto, sono stati aggiunti altri venti nuovi pianeti (con tutti i loro guai).
Hai anche — come detto — la possibilità di riprogettare la tua astronave e di darle un nuovo nome, il che è davvero divertente. Io ho appena terminato due nuove navicelle che ho astutamente ideato secondo il mio gusto, e cioè la Gcs Sinclair e la possente Gcs Frantik. Inoltre, puoi selezionare l'equipaggiamento per l'astronave e, ciò che è più importante, disegnare il quadro di comando, la piccola bussola e il display.
Insieme al programma master vengono fornite anche delle missioni che sono veramente ardue, e tenendo presente che ce ne sono ben quattro ti ci vorrà un bel po' di tempo per vincerle tutte. È abbastanza per una sfida che ti terrà compagnia durante le notti insonni (se questo è ciò che desideri).
Academy (praticamente Tau Ceti II) è proprio un bel gioco e sicuramente farà sì che Tau Ceti I non sia altro che una piacevole crociera.

Mino Strucchi

1) Ecco dove hai sotto controllo l'azione, nell'abitacolo della tua accogliente astronave. Questo è uno dei miei modesti disegni, l'eccellente Gcs Frantik. È bello essere in grado di predisporre tutti gli strumenti in modo che tu li possa adoperare al meglio. Allora ti accorgerai che la "frenesia" che impregna tutto questo gioco è davvero la parola giusta.

2) Che cosa c'è nel menu? Una piccola perlustrazione su Sirio, per una guardatina. In tutto lo scenario puoi avere un resoconto delle componenti dei problemi che affronterai. Infatti ti viene mostrata una pagina di testo contenente i dettagli per la tua missione (dovrai decidere se accettarla), e anche informazioni del sistema (con una sbirciatina del pianeta).



2

FIST II

La Way of the Exploding Fist ha generato un migliaio di imitazioni, nessuna delle quali ha eguagliato il primo gioco di Melbourne House. Ciò vuol anche dire che i programmatori australiani, capitanati da Gregg Barnett, avevano un duro compito da svolgere quando decisero di venir fuori con una continuazione.

Hanno preso alcune delle idee che non erano state svolte nell'originale, aggiungendo qualche astuto programma, scelto quando stavano elaborando Rock n'Wrestle e sono usciti con Fist II.

Questa volta Fist, il nostro eroe, deve combattere e sconfiggere il perfido Warlord che ha fatto schiavi i Guerrieri di Fist. Ma prima di potersi imbarcare per l'ultimo conflitto con il Warlord, Fist deve cercare un numero di rotoli (pergamene) — conosciuti come trigrams o zaroths — e rimetterli in ordine. Una volta che avrà rimesso gli otto rotoli nei loro giusti posti, Fist acquisterà più potere.

Se Fist rimette il "Force scroll" al tempio, viene dotato del potere di abbattere gli oggetti. Se rimette il "Fire scroll" al giusto posto, sarà in grado di vedere nei luoghi bui, e così via. I luoghi hanno anche delle uscite segrete verso altre parti della mappa del gioco. I rotoli vengono sparsi attorno ai 100 schermi del gioco e sono protetti dai perfidi servi di Warlord. Ci sono 15 nemici che arrivano in ogni momento e le cui armi cambiano in continuazione.

A parte i molti nemici umani, Fist deve combattere anche contro dei cobra giganti e delle veloci pantere.

Consigli

Non aspettatevi che le strategie imparate nel primo Fist possano esservi d'aiuto. Dovranno essere imparate molte altre tattiche. Per esempio, non potete sperare di annientare un nemico con un calcio mentre state combattendo in una palude. Perché? Perché annegherete, stupidi! E non cercate di fare salti e capriole in una caverna se non volete perdere la testa.

Fist ha un arsenale di 21 movimenti differenti per colpire coi pugni, calciare e battere i suoi nemici. Così preparatevi a muovere vorticosamente il joystick nelle dita.

Greg Barnett ha descritto Fist II come: "Il primo di una nuova famiglia di computer game". E chi siamo noi per contraddirlo? La prova l'avrete giocando.

QUESTO MESE IN EDICOLA

CHI CAPISCE DI COMPUTER SA' CHE QUESTE SONO LE RIVISTE E LE CASSETTE CHE NON TRADIRANNO

NON PERDETEVELE!!!

E ATTENTI ALLA DATA DI USCITA...

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K

N. 30 - in edicola il 12 febbraio

PER IL CBM 64
N. 21 - in edicola il 2 febbraio

PER IL CBM 64
N. 18 - in edicola
il 12 febbraio

LA BOTTEGA DEL CHIP

In questa rubrica intendiamo pubblicare tutti quegli annunci che i nostri lettori ci manderanno per scambiarsi programmi o hardware gratis o a pagamento. Special Playgames ovviamente non risponde della veridicità di quanto affermato da chi ci scrive e invita tutti i lettori a utilizzare per le proprie inserzioni il tagliando che pubblichiamo nella rivista.

● Compro da Perego Giuseppe - Via Indipendenza, 15 - Mezzago (MI) - Tel. 039/622864, i seguenti giochi: Rambo, Commando, Winter Sport, Sexy Poker, River Ride, Zawon, per Spectrum 48K.
Francesco Napoli - Via Mulini Stavabla - Palermo - Tel. 430896.

● È nato a Bologna LMSX/Sinclair Club per ora operante in Emilia Romagna e zone limitrofe.
Le iniziative del club sono: scambio/vendita software, costruzione hardware, pubblicazione di un bollettino.
Fabio Motta - Marco Polo, 50 - Bologna - Tel. 051/6340699.

● Vendo programmi per Zx Spectrum (ultime novità) es Settembre = Cauldron 2, Kung fu Master, Boddy Bearing etc. Scrivere per lista a:
Valentini Franco - Largo N. Sauro, 45 - Trento.

● Vuoi avere i migliori prog. come Eroticon, Green Beret, Beach Head II, Ghost'n Goblins, Frank Bauno's Boxing, Uridium, Winter Games I e II, Frankie Goes to H., Spectrum 48k ecc. a sole L. 700? Inoltre Dragon's Lair (originale) a L. 10.000. Per informazioni:
Gelli Franco - Via R. Feletti, 25 - 44022 Comacchio (FE) - Tel. 0533/312083.

● Vendo-compro, giochi per Spectrum 48K per informazioni telefonare dopo le 18.30.
Alessandro - V. A. De Gasperi - Monselice (PD) - Tel. 0429/74735.

● Vendo o scambio giochi per Spectrum 48K solo in zona Torino, cerco disperatamente Match Day; sono disposto a scambiarlo con giochi altrettanto belli. Scrivere o telefonare a:
Di Martino Gianluca - Via Michele Coppino, 120/1 - Torino 10147 - Tel. 011/215164.

● Hei tu!! Vuoi le ultimissime novità inglesi per Spectrum a prezzi stracciatissimi? Telefona o scrivi e riceverai la mia lista aggiornatissima (ultimo arrivo in data 25/9/86: "Dragon's Lair" da Bar).
Stumpo Angelo - Via M. Gran Sasso, 51 - 20092 Cinisello B. (MI) - Tel. 02/6174351.

● Eccezionale! Vendo 1000 giochi e utility per ZX Spectrum - 16/48K a L. 250.000 in blocco. Ecco alcuni titoli: Rambo; Commando; Batman; The way...; Quazatron.
Portera Filippo - Via B. Cellini, 2-A - 30038 Spinea (VE) - Tel. 041/994284.

● Vendo Spectrum 48K + Manuale italiano e inglese + Int. al Microdrive + 12 cassette programmi utility e giochi tra cui: Atic Atac, Jet Pac, Spy Hunter e tanti altri a L. 300.000. Telefonare ore pasti allo 0587/714014.
Giancarlo Lupi - Via Prov. Val di Nievole, 41 - S. Colomba (PI) - Tel. 0587/714014.

● Cerco e compro npLS6 di top 20 in cui ci siano i seguenti giochi per Spectrum: Commando, Hyper sport ecc. ecc, per CBM 64 Zoid, Kun fu, Kun Fu Master ecc. Cerco inoltre Frank Bruno's Boxin sia per Spectrum sia per Commodore 64. Telefonare dalle 13 alle 14.
Andrea Bruno - Via Severino Ferri, 41 - Fontanelice (BO) - Tel. 92525.

● Vendo programmi per ZX Spectrum, ultimissime novità inglesi, programmi gestionali, giochi tridimensionali, avventure a prezzi stracciati (1500-2000).
Andrea Cavalli - Via Ezio, 24 - Roma 00192 - Tel. 06/3599031.

● Vendo giochi per ZX Spectrum 16/48K a L. 3.000 senza cassetta o L. 6.000 con la cassetta. Possiedo più di 400 titoli tra i migliori in commercio. Massima serietà.
Monnis Fabio - Via Romagnoli, 275 - Lido di Roma - Tel. 5692294.

● Vendo cassetta per Spectrum 48K contenente i seguenti giochi: Tomahawk, Brian Bloodaxe, Camel Trophy, Avalon Ghost'n Goblins, Spellbound e gli utility: Assemblatore, disassemblatore, Art Studio OCP, Turbotape a L. 40.000.
Monnis Fabio - Via Romagnoli, 275 - Lido di Roma - Tel. 5692294.

● Vendo o scambio giochi per Spectrum 48K; ne possiedo di bellissimi come Raid Over Moscow, Guerre Stellari, Chequeked Flag, ecc. Solo in zona Torino. Per informazioni scrivere o telefonare a:
Di Martino Gian Luca - Via Michele Coppino, 120/A - Torino 10147 - Tel. 011/215164.

● Compro gioco su cassetta per Spectrum 48K Baldazzotto. Viene anche chiamato Dragons Lier in più calcio. Disposto a pagare L. 5000 a gioco.
Claudio Palmisano - Via Barozzi, 10 - Mottola (TA) - Tel. 099/6863552.

● Vendo per Spectrum corso completo Video Basic con manuali L. 50.000. Vendo inoltre programmi originali (circa 1500) a prezzi modici, chiedere lista.
Rossi Tiziano - Via Stanga, 11 - 37/39 Verona - 045/565012.

● Cerco per Spectrum 48K giochi sportivi: calcio con rigori, ciclismo, Summer games I-II, Roller Bowl. Eventualmente scambio con altri giochi: Turbo Esprit - Basket - Ping Pong - American Football - Sky Fox - Back Future - Catch - Pierino - Bruce Lee, e tanti altri.
Stefano Peghini - Via Aburlando, 22º/17 - Genova - Tel. 010/885554.

● Vendo ZX Spectrum 48K + Joystyck Gun Shot II + Istruzioni in inglese + 30 riviste + cassetta speciale "Yeare Kung fu" + Interfaccia × 1 Joystyck + 38 Cassette-Giochi × un tot. di 210 giochi (tutto questo a L. 500.000).
Guidoboni Federico -.Via dei Gracchi, 293 - Roma - Tel. 350410.

● Vendo interface 1, un microdrive, 20 cartucce, il libro dei Microdrive di Logan, tutto a L. 250.000 (sei mesi di vita).
Andrea Del Medico - V. Magliana Nuova, 166 - Roma - Tel. 54900344 (solo mattina).

● Cerco cassette per ZX Spectrum 48K, Ghostbuster, Rambo, Rocky, Bruce Lee, Popeye, Hulk Roller Ball, Tour de France, Beach Head II, Lord of the Ring. Massimo L. 1500 l'uno. Chiamare ore pasti.
Rivaletto Manuel - D. Duro 3330 - Venezia - Tel. 041/5223756.

● Vendo Computer ZX Spectrum plus con interfaccia Kempston + circa 300 giochi + 2 manuali istruzione con cassetta + imballo originale e garanzia. Il tutto a L. 320.000.
Stefano Frattini - Piazza Botta, 4 - 27100 Pavia - Tel. 0382/35056.

● Vendo ZX Spectrum 48K, come nuovo, completo di alimentatore, cavetti e manuele d'uso + registratore "Philips D6620" + 50-60 cassette (più di 500 giochi) + interfaccia tipo Kempston. Tutto a sole L. 500.000.
Gianfrancesco Dell'Aglio - Via Contardo Ferrini, 66 - Fasano (BR) 72015 - Tel. 080/792989.

● Vendo giochi per Spectrum 48K plus a prezzi bassissimi (dalle 30.000 alle 5000) con istruzioni. I giochi sono: Commando, Rambo, Nikit Shade, Match Powti. Sabue Wulf, Knight Love, Atic Atac e molti altri (telefonare dopo le 20.00).
Nicoletta Lucatello - Piazza Sansarino, 2/1 - Trieste - Tel. 71946.

● Vendo bellissima cassetta per Spectrum 48K con 5 Sports tra cui Los Angeles 84 e Match Day (la stupenda versione del calcio della Ocean) a sole L. 4.500.
Paolo Gambini - Viale Provinciale, 378 - Massa Macinaia (Lucca) - Tel. (0583) 907720.

● Vendo il miglior software per Spectrum + tutte le ultime "uscite" a prezzi stracciatissimi. Telefona o scrivi.
Spera Giuseppe - Via G. Verdi, 2 - Avigliano (PZ) - 0971/81073.

● Attenzione!!! Vendo un piccolo computer (ZX81) della Sinclair con listati. Solo 8K. Mantenetevi solo L. 100.000. Telefona Ore Pasti.
Pasquale Barbara - Via Ravenna, 70 - Gravina (BA) - Tel. 080/852610.

● Vendo per ZX Spectrum 48K eccezionali giochi su cassetta a sole L. 3000. Massima serietà e cortesia!
Alessio - Via Zamenhof, 14 - Pisa - Tel. 500246.

● Vendo o scambio (in casi eccezionali) programmi per ZX Spectrum. Possiedo oltre 400 titoli. Scrivere per avere la lista o telefonare, meglio ore pomeridiane o serali.
Fllippo Trella - Via Savelli, 2 - Gubbio (Perugia) - Tel. 075/9272101.

● Vendo o scambio giochi per ZX Spectrum. Ne ho più di 500, tra cui: Egyptian, Kung fu, Kokotoni wilf, Jet set Willy, Pyjamarama, Pole position, Doomdark's revenge, Mission impossible, Deus ex machine, Mugsy, Avalon.
Vito de Indicibus - Via Campanella, 6 - Molfetta (BA) - Tel. 080/913855.

● Cerco un monitor "televisore" per Computer "ZX Spectrum" a prezzo moderato.
Gentile Andrea - Via Giambellino, 60 - Milano - Tel. 4231569.

● Vendo causa passaggio a sistema superiore computer ZX Spectrum 48K ZX Interfaccia I + ZX Microdrive + 8 cartucce + 576 meravigliosi giochi (ultime novità) + Interfaccia Joystick + 11 lezioni di BASIC + libro sullo Spectrum e sui Microdrive a lire 450000 trattabilissimi.
Zanchi Marco - Via XXIV Maggio, 2/g - 24100 Bergamo. Telefonare dopo cena allo 035/257983.

● Vendo per ZX Spectrum tutte le ultimissime novità dall'Inghilterra, molte anora inedite! Scrivere o telefonare a:
Santus Stefano - Via Appennini, 137 - Milano - Tel. 02/3532087.

● Cerco giochi per lo Spectrum 48K come: Roller-Ball, Strip Poker (purché si veda qualcosa), Bruce Lee, Wis Basketball. In cambio offro Match-Day, Bat-man 3D, Commando 2, Pole Fighting 1 e 2, Zorro, Tornado Blu e molti altri.
Losi Roberto - Via Q. Sella, 7 - Busto Arsizio - Tel. 0331/625085.

● Scambio: programmi per Spectru. Posseggo oltre 500 programmi.
Ceredi Davide - Via P. Giordani, 9 - Cesena (FO).

● Vendo giochi per ZX Spectrum, o cambio anche, sono disposto a cedere i miei migliori tra cui: Jet Pac, Pnt, La caverna, Fantasmi, Il Salvatore, tutte su cassetta di 7 giochi al prezzo stracciatissimo, scrivete a:
Malogoli Fabio - Via Frescobaldino, 27 - Modena - Tel. 280585.

● Vendo tutte le ultimissime novità dall'Inghilter-

ra per lo ZX Spectrum, molte inedite in Italia; scrivere o telefonare a:
Santus Stefano - Via Appennini, 137 - Milano - Tel. 02/3532087.

● Vendo Consolle Atari + Joystick + 7 giochi su cartuccia i quali sono: 3D Tic Tac Toe, Mario Bros, Snoopy, Langaroo Longo Bongo, Cristal Cateff e Yax Revenger, il tutto a L. 280.000.
Danilo Zighetti - Via G. Verdi, 36 - Ospedaletto Lodigiano (MI) - Tel. 0377/86108.

● Vendo Spectrum 48K con 700 e più bellissimi giochi, accessori e guida per l'uso a L. 460.000 poco trattabili. È un affare: con 460.000 L. pagheresti solamenti i 700 giochi, pensaci. Vendo anche giochi su cassetta.
Francesco Mancuso - Via Zara, 13 - 84100 Salerno - Tel. 089/227775.

● Eccezionale: vendo cassette da giochi (nuove) per CBM 64. All'incredibile somma di L. 6000 l'una!!! Gli interessati possono scrivere o telefonare.
Alessandro Mosti - Via Agricola, 118/C - Carrara - Tel. 0585/842037.

● Vendo 1 sola magnifica cassetta che gira sui Mondiali. Contiene 2 giochi: Mexico 86 e Campionato Mondiale di Calcio (hanno delle opzioni bellissime). Contiene anche un programma che simula il lavoro di un allenatore, e un altro che è una guida alla storia dei Mondiali dal 1934. La cassetta è nuovissima e la cedo a L. 10.000. Un'offerta da sballo.
Stefani Samantha - Cavour 20 - Casalgrande (RE) - Tel. 846614. Telefonare ore pasti escluso giorni festivi.

● Vendo Commodore 16 completo di trasformatore, registratore, e 2 joystick + 3 cassette con 7 giochi a L. 149.000.
Giuseppe De Stasio - Carbonate - Tel. 831328.

● Compro giochi per CBM 64. Preferirei giochi come Rambo I, Commando 1,2,3, Mission Impossible 1,2, Camel Trophy 86, Hulk, V-Visitors e altri adventures. (prezzo max cad. L. 2500). Inoltre sono disposto a comprare un sintetizzatore di voll. Prezzo trattabile.
Fabrizio Trupiano - Leonardo da Vinci 20 - Cassino (FR) - 0776/22765.

● Vendo-scambio bellissimi giochi per CBM 64 tra i quali: Visitors, Bruce Lee, Rambo, Commando, Falcon Patrol 2, Ghosbusters, Hyper Sports, Track & Field; chiedete la lista. Cerco Indiana Jones, Trasformers, Dragon Lair. Telefonate.
Fabrizio Spagnolo - Via Vinzaglio, 16 - Roma - Tel. 06/6244169.

● Vendo giochi per C 64 a sole L. 1000 ognuno. Giochi come: Rocky - Horror show - Enigma force - Blackwyche - Entonbed - Spy-VS Spy I e II - Staff of Karnath - Herbert's - Pummy Run - Ghost'n Goblins.
Bruno Fabio - V. A. Manzoni 13 - Messina - Tel. 56973.

● Fantasmagorico CBM 64, vendo Gyruss, Gridder, Q Bert, Galacia, Coppa Davis, Paroliamo, Caccia al 13, Totocalcio, Break Dance, Breakout, Lady Puchan, Panthohkarate, Poker D'Assi, La Trivella, La Miniera (sia in blocco che singoli), prezzi ragionevoli. Telefonate ore pomeridiane.
Vincenzo Russo - Via Eroi di Dogali, 6 scala A - Bari - 70123 - Tel. 080/348886.

● Vendo giochi a L. 5.000 cad. tra i tanti: Commando, Spy Vs Spy, Strip Poker, Pac-Gal, Kungfu, The way of the exploding first, Missione imposs. inoltre vendo Interface per duplicare qualsiasi gioco sia protetto che non al 100% a L. 30.000. Telefonate.
Mario Antonaci - Viale Ofanto, 185 - 71100 Foggia - Tel. 0881/32756.

● Compro i seguenti giochi su nastro per CBM 64: Rocky - Bruce Lee - Ghostbusters - Summer Games II (non più di L. 2000). Telefonare tutti i giorni, ore 19.30 circa.
Danilo Rossini - Via Milano, 5 - S. Zenone Al Lambro (MI) - Tel. 02/987150.

● Vendo 50 games a L. 20.000 per C 64, cenno alcuni esempi: Green Beret, Bomb Jack, La storia infinita, Rambo II, Visitors, Black Wycke, Cripta, Exploding Fist I e II. Scrivere a:
Laneve Cosimo - P. Vitt. Emanuele - Massafra (TA).

● Cerco disperatamente "Calcio con rigori e punizioni" per CBM 64. Il prezzo non deve superare le L. 10.000.
Giuseppe Vecchione - Parco Margherita, 6 - Napoli - Tel. 081/412961.

● Vendo numeri eccezionali, contenenti stupendi giochi, di special playgames, al prezzo di 6000 l'uno possiedo i numeri: 11,13,16,17 e 18 + libretto.
Ceresa Enrico - Via Crescimbeni - Vobarno (BS) - Tel. 0365/61564.

● Vendo Commodore 64 con registratore e joistyk + 150 giochi.
Sergio Dainese - Via Oriente, 140 - Jesolo (VE) - Tel. 0421/961023.

● Cerco soci per il Club "Il software per il CBM 64". Scambio/cerco programmi didattici e ricreativi. Invio lista a chi mi scrive.
Fulvio Visigalli - Via Roma, 7 - Camairago (MI) - Tel. 0377/59126.

● Cerco per C-64 i seguenti giochi: Jungle Hunt - Pitfall II - Dragon's Lear - Space Age - con o senza turbo tape a prezzo ragionevole. Tutti su cassetta. Ho anche molti giochi da scambiare.
Gianluca Rosa - Via Lalascio, 21 - Roma - Tel. 06/6181450.

● Il Club CBM 64 vende oltre 1000 programmi su disco o cassetta: ultime novità come The Goonies, Zorro, Impossible Mission II, Visitors con spiegazione, Cahtc, Transformer, Bombjak e oltre 8 tipi di Kung-fu.
Gianluca Beggio - Via G. Galilei (Noale) - (VE) 30033 - Tel. 440962.

● Cerco Dragon's Lair, e, Space Ace, con ottima grafica a un massimo di L. 10.000 l'uno. Inoltre vendo più di 800 giochi come Missione Impossibile I e II, Visitors, Commando I, II e III, Cahtc, Bomb Jack of Witmer II.
Beggio Gianluca - Via G. Galilei, 13 - Noale 30033 - (Venezia) - Tel. 440962.

● Vendo giochi per C. 64 con turbo tape a sole L. 3000. Giochi come: Basket one a one, calcio Replay, Up'n down, Montezuma, Pitfal 2, Pooyan 2, Blue Max, Zaxxon, Skramble, ecc.
Maico Fanti - Via Martiri Di Cervarolo, 45/2 - Reggio Emilia - Tel. 0522/554719.

● Vendo giochi su disco come: Green Beret, Ghost Ghiblins, Rambo, Ping Pong I-II ecc (oltre 200) + su cass. (oltre 350) a L. 2500 cad e su disco e L. 1000 cad su cassette.
Bompensa Alessandro - Via Ronchi, 19 - Pescara - Tel. 085/73795.

● Vendo giochi e utily, vendo più di 200 giochi in turbo tape. Però ne ho più di 500. Vendo L. 500 l'uno tipo: Rocky - Rambo - Commando - Cact e altri. N.B. solo cassetta.
Bruno Zanetti - Via Duomo, 45 - 25046 Cazzago S.M. (BS) - Tel. 030/7254085.

● Cerco disperatamente giochi come: Dragons Lair e Rocky I II III, Gostbaster al prezzo massimo di lire 4000 l'uno. Questi giochi devono essere per il Commodore 64. Oppure li scambio con una cassetta unica con dentro questi giochi: Rambo, Zorro, Supermarn, Pugilato, Scarabeo, Super Vimp.
Alberto Bussinello - Via Macello, 16 - Bassano d. G. (VICENZA) - Tel. 0424/22386.

● Compro i seguenti giochi a L. 5000 (trattabili) per CBM 64: Dragons Layr, Space Ace, G. Joe, Superman III, Goonies, Karate Champ II, Daley Thompson's, Super Test. Massima serietà.
Michele Petruzzo - Via Avellola, scala I - Benevento - Tel. 0824/20525.

● Vendo raccolta di programmi ultime novità 40 giochi-utility-adventure a sole 40.000 spese postali, fotocopie e cassette incluse per maggiori informazioni scrivere o telefonare ad Andrea e/o Giacomo Cavalli - V. Ezio 24 - Roma 00192 - Tel. 06/3599031.

● Vendo fantastici games per C64 solo su disco come: Ghost Goblim - Super e out - Imposs. Miss. II - Scarabeus - Shaoowfire II - Paris Dakar - Sky Fox - The cartivide e altre novità in arrivo continuo da tutta Italia si accettano scambi.
Fantoni Fabrizio - V. Dal Molin 51/A - Desenzano (BS).

● Cerco programmi per CBM 64 su nastro, desidererei: Bruce Lee, Rambo, Rocky, Goonies, Dragons Lair, Summer Games 1 e 2 ecc. Inviare lista prezzi che non superi L. 2.500.
Dragoni G. Luca - Via Gramsci, 25/C - Rezzato (BS) - Tel. 030/2793779.

● Vendo ultimissime novità per C64 a prezzi ragionevoli tra cui: Kung-fu-master, Zorro, Yie Ar, Kung-fu, BCII, Calcio Replay, S. Pipeline II, Skramble 30, e molti altri. Telefonare ore pasti.
Massimo Scardaccio - Via Principessa Iolanda, 87 - Sassari (SARDEGNA) - Tel. 294306.

● Scambio amichevolmente programmi e giochi su cassetta per CBM 64. Inviate vostre liste a:
J.Mª Codina - Nunia, 83 - 08110 Mastcada i Reixac - Barcelona - Espana - Tel. 003435640974.

● Compro a L. 5000 il programma che trasforma il CBM 64 in Spectrum 48K. Massima serietà. Scrivere o telefonare ore pasti.
Mimma Sabatini - Via A. Boito, 5 - Ascoli Piceno - Tel. 0736/63897.

● Ehi!! Si proprio tu che leggi queste poche righe, ti interessano programmi (la totalità) per il tuo C64 a prezzi di vera concorrenza: oppure iscriverti al "Ghost Soft Club", se sþL4, contattaci al 0532/61034. Inoltre offriamo anche assistenza tecnica, e hardware, perché siamo tra i più in gamba che ci siano.
Frabetti Tiziano - V. Ricciarelli 139 - Ferrara 44100 - Tel. 0532/61034.

● Vendo programmi vari per CBM64 (Donald Dack, Rambo, Commando, Summer game 1 e 2, Winter Game, Footbal Replay) A prezzo discutibile scrivere a:
Dente Gianni - P.zza S. Trinità 9 - Milano - Tel. 349337.

● Vendo 20 giochi tra cui: Impossible Mission, Mario Bross, American Football e altri altrettanto belli. I venti giochi sono custoditi in 2 cassette.
Cirinbi Paolo - Via della Magliana Nuova, 178 - Roma - Tel. 5283570.

● Vendo giochi e utility per CBM64, possiedo più di 500 giochi, tra i più nuovi. Richiedere e inviare lista. Prezzi trattabili. Inoltre cerco soci per un club (Solo pescaresi).
Macciola Giuseppe - V. Lecce - Villa Raspa (PE) - Tel. 085/411714.

● Vendo cartuccia Isepic a L. 50.000 + spese di spedizione sprotegge qualsiasi programma e gioco sia su nastro e disco. Vendo ultime novità quali: Two on two, Geos, Love Tramp, International Karate 1 e 2, ecc.
Riccardo Massari - Str. Di Settimo 81 - Torino.

● Cerco per il CBM 64: Summer Game I-II, Winter game, su cassetta. Sono disposto pagarli ognuno fino a L. 3-4000 (Telefonare 7.30-8)
Bruno Benevolo - Via Bibiana, 17 - Torino - Tel. 2953019/011.

● Vendo videogiochi per CBM 64 a lire 5000 l'uno i giochi sono: (Biliardo, paraos curse, Decatlon, Zaxxon, Red-Baron ecc.).
Pica Marco - Via S. Assemani, 13 - Roma 00125.

● Vendo magnifici giochi e utility per Spectrum 48K tra cui: Rambo, Winter Games, Popeye, Strip Poker, Ms. pacman, Art Studio, Match Day, ecc... a L. 2500 l'uno inclusa cassetta. Ordinaz. minima 2 giochi. Escluse spese di spedizione. Richiedere lista (L. 1000) a:
Ceresa Enrico - Via Crescimbeni, 9 - Vobarno (BS) 25079 - Tel. 0365/61564.

● Pazzesco: vendo hit software come Ghostbusters - Match Day (calcio) - Los Angeles '84 - Flight Simulator - Pijamarama - Elite D.T. Decathlon - Rambo - Commando etc. per Spectrum a L. 2.000 l'uno!
Saverio Siniscalchi - Via Nazionale, 32 - Avella (AV).

● Vendo per Spectrum a L. 1000 l'uno (più L. 1000 × cassetta) i giochi: Bruce Lee, Knight Lore, H.E.R.O., Cyclone, Finders Keepers, Highway, Encounter, Football Manager, Bomb Jack, The way of.... Compro o scambio con i miei giochi i titoli: Match Day (Ocean), Skool Dace (Microsphere), World Cup Soccer (Dextell), Ballblazer (Activision) World Cup Carnival (U.S. Gold), F.A. Cup Football (Virgin) Superleague (Cross Software) sempre per 2X Spectrum. Per la mia lista inviare L. 1.000 a:
Francesco Sattin - Via F. Baracca, 84 - Vicenza 36100 - Tel. 0444/566150.

● Vendo ZX Spectrum + Interfaccia 2 + stampante Seikosha GP 50 S + 1 Joystick a lire 480.000 (tutto perfett. funzionante). Telefonare ore pasti.
Ielasi Giuseppe - V. S. Caterina 187 - Reggio C. - Tel. 0965/43800.

● Vendo bellissimi giochi per ZX Spectrum (48/16 K) tra cui Exploding Fist, Basket Nba, Bomb Jack, ecc... a lire 600 cad. (Min. 10 giochi). Telefonare ore pasti.
Ielasi Giuseppe - V. S. Caterina 187 - Reggio C. - Tel. 0965/43800.

● Compro-cerco per Spectrum 48 Basket, Hyger Sport, Match paint, Rambo Nikie, Winter Sport, Front Bruno Boxe, disponibile pagare fino a 3000

L. potete anche scrivere (max serietà)
Willy Vatta - V. Monte Mangart, 6 - Trieste (TS) - Tel. 870129.

● Vendo per ZX Spectrum più di 100 giochi da sballo (Match Day - Winter games - Samanta Fox strip - Poker - Mikie - Super Bowl - Asilum Hiper - Sports - Rambo - Popey n. 2 a prezzi modici 1000 L. ogni 2 giochi.
Marco - Via Malaparte, 17 - Prato (FI) - Tel. 462830.

● Cambio programmi per Spectrum. Posseggo tantissime riviste su cassetta (quasi 150).
Pierluigi Passavanti - c.so Langhe 51 - 12051 Alba (CN) - Tel. 0173/33194.

● Cerco i seguenti giochi per ZX Spectrum: Zaxxon, Hulk, Spiderman, Soy Hunter, Pyjanarama, Phoenix. A lire 2000 l'uno oppure scambio con: Rambo, Green Beret, Match Day, Ca-Veey. Telefonare ore 13.00.
Roberto Nicolardi - Via Giuseppina Pozzi, 29 - Como - Tel. 031/592482.

● Compro per un prezzo massimo di lit. 5.000 giochi per ZX Spectrum 48K fra cui giochi: Don King Kong - Il gioco del calcio - Tennis e tutto ciò che può essere "raro". Ciao.
Raffaele Pace - Via T. Dal Molin, 43 - Desenzano D/Garda - Tel. 030/9141027.

● Vendo ZX Spectrum 48K + interfaccia Kempston + joystick + trasformatore + 4 libri (1°: 49 giochi esplosivi per lo Spectrum. 2pLS6: altri giochi per il vostro Spectrum etc.) + 575 giochi (575!!) al prezzo di 750.000 trattabili (valore L. più di 900.000).
Gianni Russo - Via Angelo Poliziano, 43 - Roma - Tel. 7313381.

● Stupendi giochi per Zx Spectrum 48K tra i quali Match Day, Bruce Lee, Mikie, Rambo, Commando, Basketball, Tapper, Gli antenati, Ghostbusters e Impossible Mission. Cerco disperatamente Summer Games 1,2,3 Commando 2 e 3 e Frank Bruno Boxing.
Alessandro di Nardo - Viale dei Gerani - Senigallia (AN) 60019 - Tel. 071/65566.

● Vendo programmi per ZX Spectrum 48K fra i quali le ultime novità inglesi come: Hyper Sports, Rambo II, The way of the exploding Fist. Tutti a L. 1.500.
Paolo - Via Vigoni, 10 - Milano - Tel. 02/8321431.

● Vendo per C64 numerosissimi programmi di giochi utility strategia. Qualche nome: Zorro, Copy 190; Hobbit; Summer Games II; Saboteur; Transformers; ecc. Scrivetemi vi manderò la lista.
Raffaele Sellerio - Via Negroli, 28 - Milano 20133 - Tel. 02/7386592.

● Cerco Taster II - Beach Head II - Rocky - Rambo - Winter games - Zorro - Commando - Fa Cup Football - Movie - Shy fox - Incredible shinking - Fireman - Campionshift Boxing - Vectron - Spel boun ecc. Prezzi trattabili - ZX Spectrum.
Poles Serse - Via Parini, 6 - Cassano Magnago - Tel. 0331/203205.

● Cerco giochi originali con caricamento norme per Spectrum con prezzi inferiori a L. 5.500. Cerco specialmente: Pitfall II, World Serials Basket/Baseball e se esiste un gioco con i tuffi. Telefonare ore 20.
Rustighini Emiliano - Via L. Da Vinci, 4 - Verago (Varese) - Tel. 0331/217851.

● Vendo programmi per ZX Spectrum 48 e 16K a sole L. 1.500 cad. Inoltre vendo delle favolose compilation di 20 giochi a sole L. 20.000. Vendo anche Chiaviper per duplicare qualsiasi gioco. Contattatemi, mi chiamo:
Marco Dario - P.le Transalpina, 2 - 34170 Gorizia - Tel. 0481/81887.

● Vendo maxi cassetta per ZX Spectrum comprendente Jet Set Willy, Chequeo Flag, Atic Atac Karaté, Testers Z, Rigarena Edaztri.
Enrico Rossoni - Pzza Vinci 60 - Roma 00139 - Tel. 8105720.

● Vendo giochi per Spectrum 48K tra i quali: Bowl, Virago, Commando, Bomber, Boxe, Goblisns, Stark, Basket e molti altri al prezzo di L. 3.500.
Emanuele Zoni - Via Castagnolino, 4/2 bis - Bentivoglio (BO) - Tel. 051/860117.

● Vendo Sp. Play Games n. 19, Run n. 7, Load'N'Run n. 13,15,16,18, Pole Position, Atic Atac, Star Wars, Monopoli a L. 20.000.
Venduti anche separatamente.
Matteo Barbieri - Via Durazzo, 5 - Milano - Tel. 2151715.

● Cerco stampante GP-50 Seikosha o GP 50A già interfacciata per Spectrum in cambio di 100-150 giochi trattabili, ne posseggo 500 tra i più belli per Spectrum anche ultimi inglesi.
Monnis Fabio - Via Romagnoli, 275 - Lido di Roma (Ostia) - Tel. 06/5692294.

● Compro casette per ZX Spectrum + 48K. Le più belle (giochi spaziali- di guerra - es. Rambo - Carri armati..)
N.B. Pago non più di 7000 su consegna o altro modo di pagamento da Voi deciso.
Alluto Giuseppe - Via IV novembre, 38/2 - Tel. 95836 - Varazze (SV) 17019.

● Vendo/scambio bellissimi giochi per CBM 64 tra i queli Rocky IV, Commando I e II, Pit Stop II e III, Rambo II, Catch, The Cript I, II, III, IV, Kung Fu Master e tanti altri tutti su cassetta. Scrivere o telefonare.
Pandolfi PierLuigi - Via G. Leopardi, 2 - Terracina (CT) - Tel. 0773/726229.

● Vendo i migliori giochi per C64 come: Driagon's Lair!!, Catch, Koronis Rift, Winter Games, Moon Ranger, Rambo II, Topolino, The Dallas Quest, The Goonies, Conan, Return to the Future, The Last Porn, Sex Carton III
Matteucci Marco - Via Fermana Nord, 35 - Montegranaro (AP) - Tel. 0734/891168.

● Cerco amici per fondare un club CBM 64-16 nella zona di Ortona. Dispongo di molti giochi, da "The way of the exploding fist and Helicopter". Rispondo a tutti.
Nicola Vallozzi - Via delle Speranze, 62 - Ortona (CH) - Tel. 085/915306.

● Vendo programmi per Commodore 64 a prezzi imbattibili, pensate una cassetta con 50 giochi a scelta per sole L. 38.000 (tutto compreso). Possibilità di scelta tra oltre 500 programmi, ultime novità tra cui: Hyper Sports - Marius I e II - Gyroscope - Commando - Boxing - Rambo - Catch e tra gli intramontabili come: Summer Games I e II, - Simon's Basic - Banca Date - Bc's Ques li - Pecos Bill. Non perdete questa occasione e richiedete la lista, senza impegno a:
Cervelli Michele - Via Fiorentina, 43 - 56025 Pontedera (PI) - Tel. 0587/56046.

● Cerco cassetta per avvincenti sfide scacchistiche con il mio CBM 64.
Giada Roman - Coletti 24 - Pasiano di Pordenone - Tel. 0434/625002.

● Cerco per CBM 64 Boxing Bruno's, Karateka, Break Dance, Spy Hunter e Pijamarana possibilmente sotto L. 3000 l'uno e anche Spectrum simulator sotto L. 5000: tratto solo con l'Emilia Romagna.
Pasi Davide - Via Galliera, 34 - Bologna - Tel. 222567.

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di Special Playgames presso Società Edizioni Internazionali, Via Ausonio 26 - 20123 Milano

(cancellare i settori che non interessano) **SPECIAL PLAYGAMES N. 26**

VENDO | **COMPRO** | **CERCO** | **TROVO**

.....

.....

.....

.....

Nome.....**Indirizzo**.....

Città.....**Telefono**.....**Anni**.....

● Vendo C64 - VIC20 e C128 raccolta completa di "Conoscere il Computer direttamente dal Computer" composta di n. 30 fascicoli e 45 cassette. (Presso attuale L. 250.000) a L. 150.000.
Ruggieri Renzo - Via Libeccio, 9 - Cologna Paese (TE) - Tel. 085/8947246.

● Compro il gioco della boxe da bar, per CBM 64, sono disposto a pagarlo qualsiasi somma. Compro inoltre anche altri giochi, inviate le vostre liste. Scrivere o telefonare a:
Ivan de Vincentin - Via Ruggiero, 13 - Vitulario (CE) - Tel. 0823/990038.

● Compro giochi su cassetta per C64: Ghosterbusters, Raid over Moscow, Bruce Lee, Boxing, Circus Charlie, Indiana Jones a prezzi modici.
Maurizio Lorengo - Via Wolkenstein, 43 - Merano 39012 - Tel. 0473/49863.

● Vendo giochi educativi (40) a sole L. 10.000: vendo famosi giochi come Scarabeus, Kung Fu Masters, Trasformer, BMX Runner, Raid of Bungely Bay, Rambo II, solo Flight, Jatan Hollow, Assembler, Spy Spy, Copy 190. Telefona per sapere i prezzi.
Pietro Di Bello - Via Argelati, 30/A - Milano - Tel. (02) 8358718.

● Registro cassetta da 60 con 20 programmi in turbo tra cui Soller - Decathlon Activision-PIT Stop. A L. 10.000 mandatemi cassetta vergine da 60 e indirizzo, io registrerò programmi. Solo Cagliari.
Andrea Branca - Via Machiavelli, 100 - Cagliari (CA) - Tel. 070/497602.

● Vendiamo giochi a 2.500 per CBM 64 tra cui: Rambo, Tarzan Kill, Bechhead II, Tennis Football Manager, Boxing Mario Bros. Vendesi anche utility tipo totocalcio, archivio e altri assicuriamo e pretendiamo serietà L. 5000.
Emilio De Vincentis e Alessandro Tozzi - Via Monte Grappa, 28 - Ascoli Piceno 63100 - Tel. 64365-64755.

● Vendesi per CBM64 circa 1000 eccezionali supergiochi tutti con il turbo tape spedizione in cassetta (controassegno) ogni 10, L. 10.000 + spese di spedizione.
Club Commodore 64 - Via dello Stadio, 73 - 95123 Catania - Tel. 095/355205.

● Attenzione! Attenzione! Annuncio rivolto a tutti i possessori del Commodore 64 di tutta Italia, isole comprese si è costituito il D.F.G. Club.
Se non hai molti programmi e ti interessano tutte le ultime novità allora devi iscriverti subito. I programmi sono sia su disco che su cassetta.
Alberotanza Massimo - Via Tripoli, 12 - 70123 Bari - Tel. 080/442131.

● Vendo a L. 500 giochi come: Popeye, Hunch Back 1 & 2, Brush, Pole Positione 1 & 2 e giochi a L. 1000 come: Impossibile Mission, Ghostbusters, Gyruss, Breakdance, Mr. Do's Castle, Mr. Do, Kung fu, Blade Runner, Pit Stop 1 & 2, Match Point, Night Mission.
Vendo a L. 2000: Summer Games II, Sexy Poker (L. 2000 per ragazza), 1985 The Day after, Half Penny Family, Commando. Inviare L. 500 per la lista. Posseggo più di 400 titoli. Scrivere a:
Giovanni Campisano - Via Michele Scamacca, 46 - Catania.

● Vendo CBM 64 + Registratore + 1 SOISTLK + Manuale + 500 giochi (comprati) (CBM 64 è quasi nuovo). Tutto al prezzo di solo 350.000.
Marcello Cangialosi - Via Medaglie D'oro, 80 - Taranto - Tel. 334981.

● Vendo per CBM 64 le ultime novità a prezzi stracciati. Ogni due programmi acquistati uno in omaggio. Vendo inoltre pulsanti di reset a L. 10.000 e interfacce per duplicare a L. 45.000.
Simone Veneziani Vito - Viale Magna Grecia, 108 - 74100 Taranto - Tel. 099/326932.

● Vendo/cerco i migliori giochi per il Commodore 64, dispongo inoltre di utility che trasformano il CBM 64 in Spectrum 48K, oppure in Apple, oppure in Atari. Inoltre cerco programma ZOOM.
Massimo Ferreri - V. Lavaggi, 30 - Augusta (SR) - Tel. 0931/974907.

● Vendo giochi per CBM 64 a 500 lire l'uno come: Commando 1-2 e (Versione spaziale). Winter Games, Falcon Patrol, Apocalips now etc.
Simiani Leonardo - Via Pecori Giraldi, 23 - B.S. Lorenzo (FI) - Tel. 8457242.

● Vendo fantastici giochi per CBM 64 fra i quali: Herbet's, Dummy Run, Kung Fu, Boxe, Formula I e tanti altri; tutti a meno di L. 10.000.
Emilio Spina - V. Vitt. Emanuele 3 - Calasetta (CA) - Tel. 0781/88217.

RITAGLIA
LUNGO
IL BORDO
SEGNATO
IN NERO
E PIEGA
SEGUENDO
IL TRATTEGGIO
INDICATO

PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME

PROGRAMMI
PER CBM 64 E SPECTRUM 48K

SPECIAL PLAYGAMES 26

SPECIAL PLAYGAMES

26

SU QUESTA CASSETTA

LATO A / CBM 64

		COUNTER
1	APE MAN	□□□
2	MISSIONE	□□□
3	COLUBRINA	□□□
4	CLEPTON	□□□
5	NO PACE	□□□
6	NEW	□□□
7	DAMNED	□□□

LATO B / SPECTRUM 48K

		COUNTER
1	FRATELLI GANG	□□□
2	HIBERNATION	□□□
3	HIP QUAZAR	□□□
4	DIAMOND IN SPACE	□□□
5	SWORD PLAY 3	□□□
6	VIGILANTES	□□□
7	DRUID CASTLE	□□□

QUESTA CASSETTA È DI

NOME

COGNOME

VIA N.

CITTÀ

ANNOTAZIONI